

**PENGEMBANGAN GAME EDUKASI DIGITAL BERBASIS GAMIFIKASI  
PADA PEMBELAJARAN PPKN MATERI KEWAJIBAN DAN HAK DI  
SEKOLAH KELAS III SDN KENARI 08**



*Mencerdaskan dan  
Memartabatkan Bangsa*

Oleh:

VITA WIDYANINGSIH

1107618005

SKRIPSI

Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam Mendapatkan Gelar  
Sarjana Pendidikan

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2023

## ABSTRAK

### PENGEMBANGAN *GAME* EDUKASI DIGITAL BERBASIS GAMIFIKASI PADA PEMBELAJARAN PPKn MATERI KEWAJIBAN DAN HAK DI SEKOLAH KELAS III SDN KENARI 08

(Penelitian pengembangan di SDN Kenari 08)

(2023)

**Vita Widyaningsih**

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk *game* edukasi digital berbasis gamifikasi pada muatan pembelajaran PPKn materi kewajiban dan hak di sekolah kelas III SD. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan dengan model ADDIE dari Cennamo, Abell, dan Chung. Penelitian pengembangan ini hanya dibatasi hingga tahap pengembangan. Pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara, kuesioner, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil uji validasi ahli mendapatkan persentase rata-rata skor 85,16% yang termasuk ke dalam kategori sangat baik. Hasil uji kelompok dan uji lapangan masing-masing mendapatkan skor 100% dan 99,3% yang termasuk ke dalam kategori sangat baik. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa *game* edukasi digital berbasis gamifikasi adalah produk yang layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran PPKn materi kewajiban dan hak kelas III SD.

**Kata kunci:** *game* edukasi digital, gamifikasi, pembelajaran PPKn

## **ABSTRACT**

### **DEVELOPMENT OF A GAMIFICATION-BASED DIGITAL EDUCATIONAL GAME IN CIVICS LEARNING ON OBLIGATIONS AND RIGHTS IN CLASS III SDN KENARI 08**

*(Research and development at SDN Kenari 08)*

*(2023)*

**Vita Widyaningsih**

*This development research aims to produce digital educational game products on civic education learning content on obligations and rights in class III elementary schools. The research method used in this research is the research and development method with the ADDIE model from Cennamo, Abell, and Chung. This research and development is only limited to the development stage. Data collection was carried out by means of interviews, questionnaires, and documentation. Data analysis techniques using quantitative and qualitative descriptive statistics. The results of the expert validation test get an average percentage score of 85.16% which is included in the very good category. The results of the group test and field test respectively get a score of 100% and 99.3% which are included in the very good category. Therefore, it can be concluded that gamification-based digital educational games are appropriate products to be used as civics learning media on the obligations and rights of class III elementary schools.*

**Keywords: digital educational games, gamification, civics education**

**LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA  
UJIAN SIDANG SKRIPSI/KARYA INOVATIF**

Judul : Pengembangan *Game* Edukasi Digital Berbasis Gamifikasi Pada Pembelajaran PPkn Materi Kewajiban dan Hak di Sekolah Kelas III SDN Kenari 08

Nama Mahasiswa : Vita Widyaningsih

Nomor Registrasi : 1107618005

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Tanggal Ujian : 15 Agustus 2023

Pembimbing I





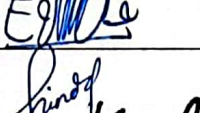
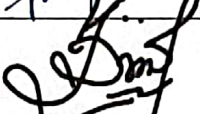
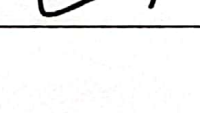
Dr. Otib Satibi Hidayat, M.Pd  
NIP. 196807171993031004

Pembimbing II



Dra. Evita Adnan, M.Psi  
NIP. 196006171984032001

**Panitia Ujian/Sidang Skripsi**

Nama	Tanda tangan	Tanggal
Prof. Dr. Fahrurrozi, M.Pd (Penanggungjawab)*		28 Agustus 2023
Dr. Wirda Hanim, M.Psi (Wakil Penanggungjawab)**		28 Agustus 2023
Engga Dallion. Ew. M.Pd (Ketua Penguji)***		21 Agustus 2023
Linda Zakiah, M.Pd (Anggota)****		23 Agustus 2023
Dr. Nidya Chandra Muji Utami, S.Pd., M.Si (Anggota)****		20 Agustus 2023

**Catatan :**

- \* Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
- \*\* Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan
- \*\*\* Koordinator Program Studi
- \*\*\*\* Dosen Penguji selain Pembimbing dan Ketua Program Studi

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan dibawah ini, mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta:

Nama : Vita Widyarningsih

Nomor Registrasi : 1107618005

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan bahwa skripsi/karya inovatif yang saya buat dengan judul **"PENGEMBANGAN GAME EDUKASI DIGITAL BERBASIS GAMIFIKASI PADA PEMBELAJARAN PPKN MATERI KEWAJIBAN DAN HAK DI SEKOLAH KELAS III SDN KENARI 08"** adalah:

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri. Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian/pengembangan pada bulan Januari 2022 hingga Juli 2023.
2. Bukan merupakan duplikasi skripsi yang pernah dibuat oleh orang lain atau jiplakan karya tulis orang lain dan bahan terjemahan karya tulis orang lain.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan saya bersedia menanggung segala akibat yang timbul jika pernyataan saya tidak benar.

Jakarta, 31 Juli 2023

Yang membuat pernyataan



Vita Widyarningsih

(1107618005)



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA  
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220  
Telepon/Faksimili: 021-4894221  
Laman: [lib.unj.ac.id](http://lib.unj.ac.id)

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Vita Widyaningsih  
NIM : 1107618005  
Fakultas/Prodi : FIP / PGSD  
Alamat email : vitawdyn@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi     Tesis     Disertasi     Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Pengembangan Game Edukasi Digital Berbasis Gamifikasi  
Pada Pembelajaran PPKn Materi Kewajiban dan Hak  
di Sekolah kelas III SDN Kenari 08

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 4 September 2023

Penulis

( Vita Widyaningsih )  
nama dan tanda tangan

## KATA PENGANTAR

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang berkat rahmat, hidayah, dan karunia-Nya peneliti mampu menyelesaikan penelitian skripsi yang berjudul “Pengembangan *Game* Edukasi Digital Berbasis Gamifikasi Pada Pembeajaran PPKn Materi Kewajiban dan Hak di Sekolah Kelas III SDN Kenari 08”.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, peneliti menyadari bahwa hasil penelitian yang disusun tidak hanya dari usaha peneliti sendiri tetapi juga dibantu oleh tenaga, pikiran, dan waktu dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, peneliti menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada beberapa pihak yang telah membantu dalam proses penyusunan skripsi ini.

Pertama, kepada Dr. Otib Satibi Hidayat, M.Pd selaku pembimbing I yang telah banyak memberikan dorongan semangat, bimbingan, serta nasihat kepada peneliti untuk terus berusaha dan berjuang menyempurnakan penyusunan skripsi ini.

Kedua, kepada Dra. Evita Adnan, M.Psi selaku pembimbing II yang telah memberikan segala bimbingan, motivasi, serta masukan yang positif untuk terus memperbaiki dan menyempurnakan skripsi ini.

Ketiga, kepada Prof. Dr. Fahrurrozi, M.Pd. dan Dr. Wirda Hanum, M.Psi. selaku Dekan dan Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta, yang telah memberikan izin kepada peneliti agar dapat melaksanakan penelitian.

Keempat, kepada Dr. Gusti Yarmi, M.Pd. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan Prof. Dr. Arita Marini, M.E. selaku pembimbing akademik, serta seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan ilmu dan bimbingannya bagi peneliti selama mengikuti pendidikan.

Kelima, kepada kepala sekolah dan seluruh guru di Sekolah Dasar Negeri Kenari 08 Jakarta Pusat yang telah bersedia memberikan izin untuk melakukan serangkaian penelitian di sekolah.

Keenam, kepada seluruh staf dan karyawan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang sudah memberikan bantuan kepada peneliti dalam proses administrasi terkait penelitian skripsi ini.

Ketujuh, kepada teman-teman dekat peneliti, Yana dan Devita, yang sering memberikan dorongan semangat kepada peneliti selama perkuliahan berlangsung.

Kedelapan, kepada teman hidup peneliti yang selalu ada dan tidak bosan-bosannya mengingatkan peneliti bahwa peneliti bisa menyelesaikan penelitian skripsi ini.

Lebih khusus lagi adalah untuk orang tua tercinta, Mama dan Bapak, serta adik peneliti, yang selalu mendoakan, mendukung, dan menyemangati peneliti untuk dapat menyelesaikan penelitian skripsi ini.

Semoga seluruh bantuan yang diberikan dapat dihitung sebagai amal ibadah serta mendapat balasan yang terbaik dari Allah SWT.

Jakarta, 31 Juli 2023

Peneliti,

Vita Widyarningsih



## DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL.....	i
ABSTRAK .....	ii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iv
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA.....	v
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
<b>A. Latar Belakang .....</b>	<b>1</b>
<b>B. Identifikasi Masalah .....</b>	<b>8</b>
<b>C. Pembatasan Masalah.....</b>	<b>8</b>
<b>D. Perumusan Masalah .....</b>	<b>9</b>
<b>E. Kegunaan Hasil Penelitian .....</b>	<b>9</b>
<b>BAB II KAJIAN TEORETIS.....</b>	<b>11</b>
<b>A. Kajian Konsep dari Produk Yang Akan Dikembangkan .....</b>	<b>11</b>
<b>1. Game Edukasi Digital .....</b>	<b>11</b>
a. Pengertian <i>Game</i> Edukasi Digital.....	11
b. Tujuan <i>Game</i> Edukasi Digital .....	12
c. Kriteria Pembuatan <i>Game</i> Edukasi Digital .....	14
<b>2. Gamifikasi.....</b>	<b>14</b>
<b>3. Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn).....</b>	<b>18</b>
a. Pengertian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn).....	18
b. Tujuan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn).....	19
c. Ruang Lingkup Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di Sekolah Dasar .....	21
d. Materi Kewajiban dan Hak di Sekolah.....	22
<b>4. Karakteristik Peserta Didik Kelas III Sekolah Dasar.....</b>	<b>25</b>
<b>B. Hasil Penelitian yang Relevan.....</b>	<b>28</b>
<b>C. Kerangka Konsep Pengembangan .....</b>	<b>30</b>

D. Rancangan Model .....	35
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>40</b>
A. Tujuan Penelitian .....	40
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	40
C. Pendekatan dan Metode Penelitian .....	40
D. Prosedur Pengembangan.....	44
E. Instrumen Penelitian.....	45
1. Teknik Pengumpulan Data .....	45
2. Instrumen Pengumpulan Data .....	47
a. Kisi-kisi Instrumen Analisis Kebutuhan .....	49
b. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Para Ahli ( <i>Expert Review</i> ) .....	50
c. Kisi-kisi Instrumen Uji Coba Peserta Didik .....	53
F. Teknik Analisis Data .....	55
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>57</b>
A. Deskripsi Hasil Proses Pengembangan.....	57
B. Nama Produk.....	76
C. Karakteristik Produk.....	76
D. Analisis Data.....	77
E. Prosedur Pemanfaatan Produk.....	93
F. Pembahasan.....	95
G. Keterbatasan Pengembangan.....	97
<b>BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN.....</b>	<b>99</b>
A. Kesimpulan.....	99
B. Implikasi.....	100
C. Saran .....	101
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>102</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>111</b>